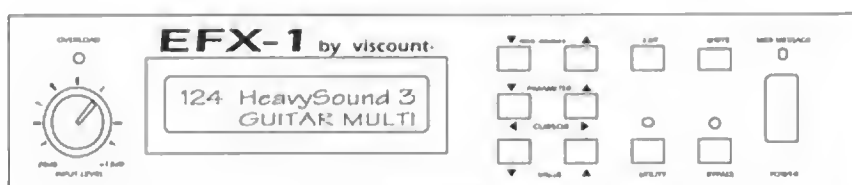


EFX-1

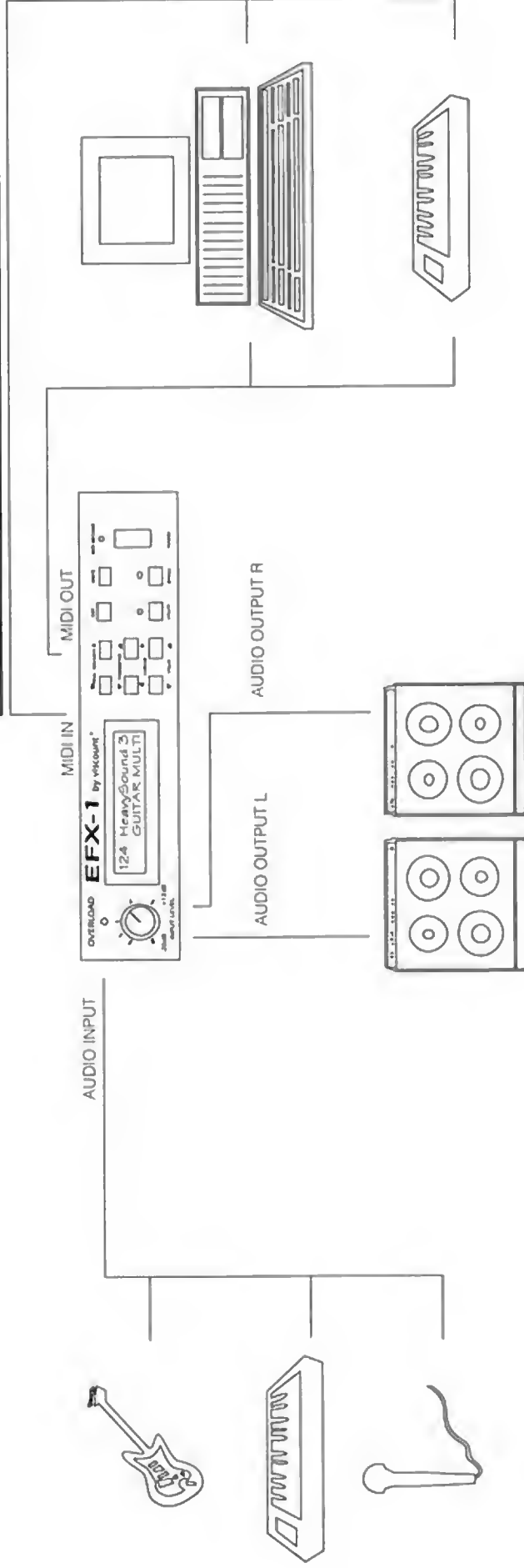
digital effect processor



Manuale operativo

EFX-1 collegamenti

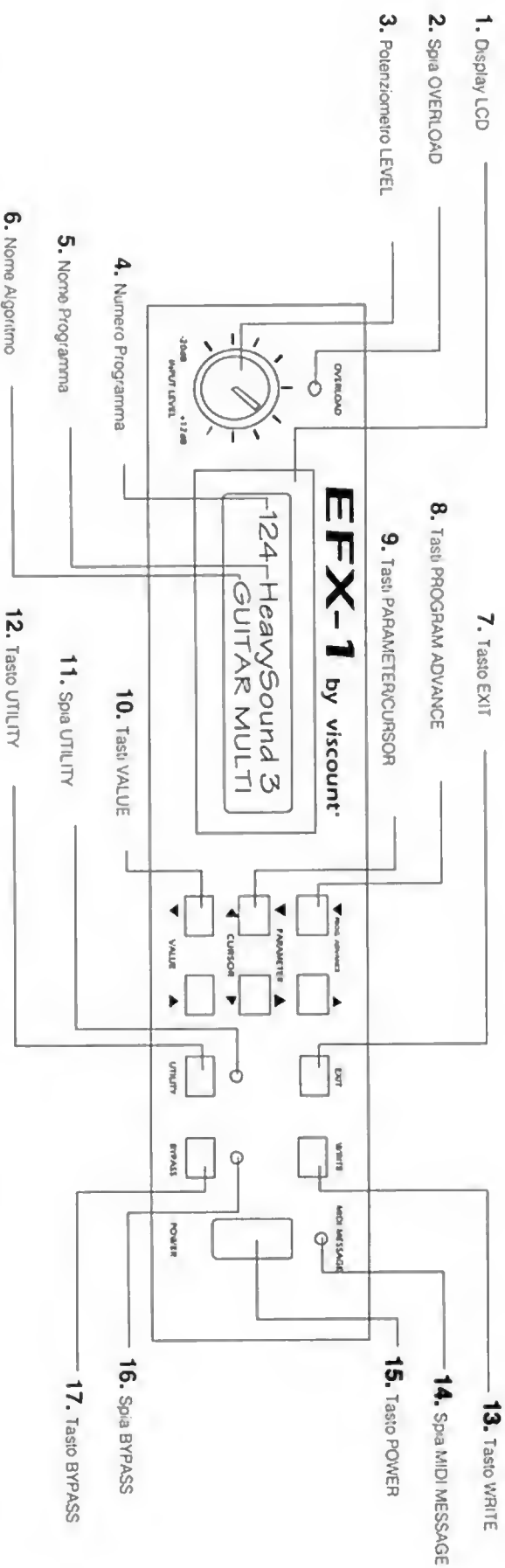
La presenza dell'interfaccia MIDI rende possibile il collegamento con Computers. Sequencers e tastiere per il controllo via MIDI dei cambi di programma e lo scambio dei dati contenuti in memoria.



EFX-1 è utilizzabile collegato in uscita sia ad un impianto di amplificazione stereo hi-fi, che ad un impianto di amplificazione da concerto (P.A.), sia ad una coppia di amplificatori per chitarra, basso o tastiere.

Per apprezzare appieno le qualità timbriche di EFX-1 si consiglia un collegamento in stereofonia. Fa eccezione la sola concatenazione GUITAR MULTI, per la quale è stato previsto anche un utilizzo monofonico. In caso di impossibilità di utilizzo stereofonico si rende necessaria una riprogrammazione dei controlli di PAN-POT di ogni programma su di una uscita unica. L'uso monofonico dell'apparecchio comporta la perdita di presenza di alcuni effetti come PANNING, CHORUS, REVERB, DELAY.

EFX-1 pannello frontale



1. Display LCD
Qui vengono visualizzate tutte le informazioni e i parametri
2. Spia OVERLOAD
L'accensione di questo indicatore significa che il livello d'ingresso è troppo elevato.

3. Potenziometro INPUT LEVEL
Regolate il potenziamento per raggiungere il massimo livello del segnale in ingresso.
Evitate l'accensione della spia OVERLOAD che segnala l'introduzione di distorsioni indesiderate del segnale.

4. Numero Programma
Indica il numero, da 1 a 127, del programma selezionato.

5. Nome Programma
Indica, con un max. di 12 caratteri, il nome del programma selezionato.

6. Nome Algoritmo
Indica quale dei 22 algoritmi possibili dà origine al programma selezionato

7. Tasto EXIT
Permette di uscire in qualunque momento dalle pagine di EDIT o del modo UTILITY e di tornare alla schermata principale

8. Tasti PROGRAM ADVANCE
Permettono di incrementare o decrementare di un numero alla volta il programma da selezionare.

9. Tasti PARAMETER/CURSOR
Permettono di visualizzare in sequenza tutti i parametri che costituiscono un programma. In alcune situazioni servono a muovere un cursore all'interno del display.

10. Tasti VALUE
Incrementano o decrementano il valore di un qualsiasi parametro di un programma.

11. Spia UTILITY
Si accende quando si entra in una delle pagine del mondo UTILITY

12. Tasto UTILITY
Permette di scorrere le pagine del modo UTILITY, che contengono alcuni dati di utilità e tutti i parametri per la comunicazione MIDI.

13. Tasto WRITE
Permette la memorizzazione di qualsiasi modifica sia stata effettuata.

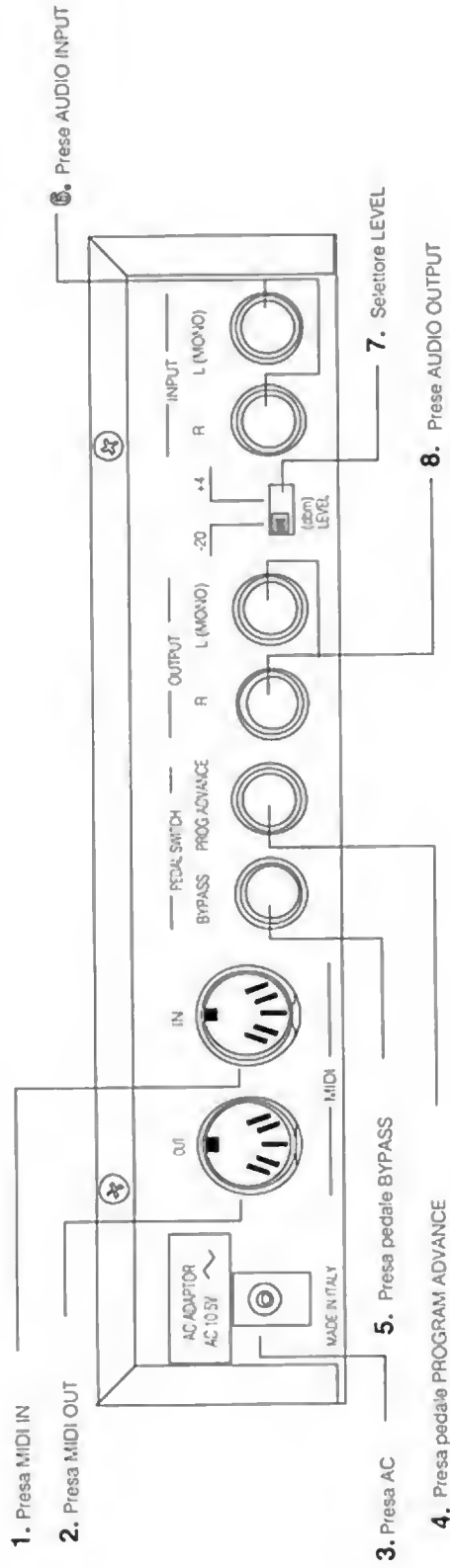
14. Spia MIDI MESSAGE
Si accende quando viene ricevuto un dato MIDI dalla porta MIDI IN sul retro.

15. Tasto POWER
Attiva l'alimentazione principale.

16. Spia BYPASS
Si accende quando l'apparecchio entra nel modo BYPASS.

17. Tasto BYPASS
Attiva e disattiva l'ascolto del solo segnale diretto.

EFX-1 pannello posteriore



1. Presa MIDI IN
Collega l'uscita di un'altra apparecchiatura MIDI.
2. Presa MIDI OUT
Collega l'ingresso di un'altra apparecchiatura MIDI.
3. Presa AC
Ingresso dello spinotto dell'alimentatore in dotazione.
4. Presa pedale PROGRAM ADVANCE
Collegamento del pedale (opzionale) per l'avanzamento meccanico del numero di programma.
5. Presa pedale BYPASS
Collegamento del pedale (opzionale) per la funzione BYPASS.
6. Presa AUDIO INPUT
Collegate qui l'uscita audio della fonte sonora (OUT dello strumento, AUX SEND del MIXER, ecc.)
7. Selettore LEVEL
Selettore della sensibilità in ingresso per l'adattamento ai vari tipi di segnale (linea, microfono, ecc.)
8. Presa AUDIO OUTPUT
Collegate qui l'ingresso del sistema di amplificazione (IN dell'amplificatore, AUX RETURN del MIXER, ecc.)



INTRODUZIONE

IN GENERALE . . .

EFX-1 è in grado di produrre tutti gli effetti di modulazione e di ritardo del segnale che danno origine ai noti RIVERBERO, DELAY, PHASER, CHORUS e FLANGER. A questi si aggiungono un esclusivo simulatore di effetto Leslie, il ROTARY e un PITCH SHIFTER, che è in realtà un vero e proprio Harmonizer.

EFX-1 non si limita a creare singoli effetti, ma permette anche di usarne delle concatenazioni simultanee: ve ne sono per l'esattezza di quattro tipi.

Le concatenazioni KEYBOARD MULTI 1, 2 e 3 mettono a disposizione catene diverse di effetti di modulazione e ritardo il cui uso è consigliabile (ma non esclusivamente) per tastiere o comunque per arricchire suoni puliti.

La concatenazione GUITAR MULTI è invece concepita appositamente per chitarra ed è costituita da 6 effetti esclusivi: COMPRESSOR, DISTORTION, NOISE SUPPRESSOR, CHORUS, DELAY, AMBIENCE.

EFX-1 ha 128 memorie: dalla 1 alla 22 troviamo i preset fissi che esemplificano le configurazioni di base di ogni effetto e concatenazione, dalla 23 alla 128 i programmi forniti dalla casa, che sono però tutti modificabili e rimemorizzabili ad opera dell'utente.

EFX-1 è fornito di una completa implementazione del codice MIDI standard, che gli permette di essere utilizzato all'interno di sistemi comandati da computer o sequencer, di essere pilotato da un dispositivo MIDI esterno ad esso collegato (tastiera, pedaliera, ecc.) e di scaricare e ricaricare via MIDI (sotto forma di dati di Sistema Esclusivo) tutti i dati contenuti in memoria, siano essi quelli originali o quelli modificati dall'utente.

EFX-1 è concepito per trattare tutti i tipi di segnale audio, da quelli di linea (tastiere, registratori a nastro, ecc.) a quelli microfonici (chitarra el., basso el., microfoni, ecc.) ed è fornito di ingressi ed uscite stereofoniche.



REGOLAZIONI DI BASE

LE REGOLAZIONI DI BASE

COLLEGAMENTI

Collegate l'alimentatore in dotazione alla presa *AC ADAPTOR* sul pannello posteriore e ad una normale presa di corrente 220V/AC.

Collegate il segnale in ingresso alle prese *INPUT L R* sul pannello posteriore (usare la sola presa *LEFT* nel caso di un segnale monofonico).

Dalle prese *OUTPUT L R* (o dalla sola presa *LEFT* in caso di collegamento monofonico).

Collegatevi al dispositivo di amplificazione (*AUX IN* dell'amplificatore HI-FI o *LINE INPUT* di un Mixer da P.A., ecc.).

ACCENSIONE

Azzerate il controllo del volume sull'impianto di amplificazione (per evitare di danneggiare i diffusori).

Dopo esservi assicurati che tutti i collegamenti siano corretti premete l'interruttore *POWER* sul pannello frontale.

Il display LCD si illuminerà mostrando la sequenza di accensione con il logo *VISCOUNT* e, dopo qualche secondo, compariranno il numero e il nome dell'effetto selezionati prima dell'ultimo spegnimento.

Ciò indicherà che *EFX-1* è pronto per funzionare.

REGOLAZIONE DEL LIVELLO DI INGRESSO

Ogni tipo di segnale che applicheremo all'ingresso dell'apparecchio avrà diverse caratteristiche di timbrica e di intensità.

Allo scopo di ottenere il massimo rendimento sarà opportuno regolare la sensibilità dell'ingresso del segnale in modo da sfruttare il maggior volume possibile senza che vengano però introdotte distorsioni indesiderate.

Per fare ciò producez dalla fonte collegata in ingresso la massima intensità sonora possibile e, contemporaneamente, ruotate il potenziometro *INPUT LEVEL* sul pannello frontale fino al limite del lampeggio della spia *OVERLOAD*.

L'accensione, anche momentanea, di tale indicatore segnerà che il segnale in ingresso ha raggiunto un livello eccessivo che causa distorsione: regolate dunque il potenziometro in modo che il picco massimo del segnale stia appena al di sotto di tale valore.

Può accadere che il livello sia comunque troppo alto o, viceversa, troppo basso: ciò dipende dal tipo di fonte sonora collegata.

Per compensare questo fenomeno, qualora avvenisse, cambiate la posizione dell'interruttore *LEVEL* sul retro dell'apparecchio.



FUNZIONI PRINCIPALI

FUNZIONI PRINCIPALI

SELEZIONARE UN PROGRAMMA

La selezione di uno qualsiasi dei 128 programmi disponibili avviene mediante i tasti *PROGRAM ADVANCE*: il tasto di destra incrementerà il numero del programma di una unità, il tasto di sinistra lo decrementerà.

Si noterà che il passaggio da un programma all'altro soffre di una certa lentezza, specie se si vuol passare ad un programma molto distante come numerazione da quello visualizzato.

Per ovviare a questo problema esiste una apposita funzione di passaggio veloce contenuta in una pagina a cui si accede con il tasto *UTILITY*.

Fate riferimento al paragrafo "FUNZIONI DEL TASTO UTILITY" contenuto in questo manuale.

IL TASTO BYPASS

Tramite la pressione di questo tasto in qualunque momento lo desideriate potrete passare dall'ascolto del segnale completo di effetti a quello del segnale originario diretto, cioè così come viene prodotto dalla fonte sonora.

Premendo lo stesso tasto una seconda volta ritornerete all'ascolto della situazione precedente.

L'attivazione di questa funzione è segnalata dall'accensione della spia *BYPASS*.

Tramite una funzione contenuta nelle pagine *UTILITY* (vedi paragrafo "IL TASTO UTILITY -voce EFFECT OFF MODE) è possibile assegnare a questo tasto la funzione di *MUTE* generale del multieffetto.

IL TASTO EXIT

Permette l'annullamento di qualsiasi operazione si stia compiendo.

Se non vi trovate sulla videata principale il tasto *EXIT* vi ci riporterà comunque.

IL TASTO UTILITY

Questo tasto permette di scorrere in sequenza un menù di varie pagine che contengono funzioni di utilità e impostazioni di dati per usi particolari del multieffetto.

* NAME EDIT

Permette di assegnare un nome (di 12 caratteri) al programma che l'utente modifica.

In questa pagina sono attivi i tasti *PARAMETER* con la funzione *CURSOR*, per spostare il cursore all'interno del display e i tasti *VALUE* per scegliere il carattere desiderato da inserire.



FUNZIONI PRINCIPALI

* TO EFFECT NUMBER

Permette la ricerca veloce del numero del programma desiderato.

In questa pagina sono attivi i tasti *PROGRAM ADVANCE* per la selezione del numero e il tasto *EXIT* per il richiamo del nuovo programma selezionato.

* MIDI OMNI MODE

Imposta il modo di ricezione dei canali MIDI:

OMNI ON = tutti i 16 canali contemporaneamente

OMNI OFF = 1 canale specifico

In questa pagina sono attivi i tasti *VALUE* per la selezione ON/OFF

* MIDI CHANNEL

Seleziona il canale MIDI di comunicazione

In questa pagina sono attivi i tasti *VALUE* per la selezione del numero di canale.

* MIDI PROGRAM MAP

Permette di riconfigurare la mappa interna dei cambi di programma assegnando numeri a scelta dell'utente per il richiamo di un qualsiasi programma interno: funzione indispensabile per il chitarrista che voglia comandare l'effetto da una pedaliera MIDI esterna (opzionale).

ES. Il pedale 1 della pedaliera richiama il programma 112 del multieffetto, ecc.

* MIDI BULK DUMP

Permette di scaricare il contenuto della memoria via MIDI sotto forma di dati di Sistema Esclusivo. I dati possono essere spediti ad un altro EFX-1 oppure ad un computer o sequencer MIDI.

In questa pagina sono attivi i tasti *VALUE* e *PROGRAM ADVANCE* per la selezione del tipo di dati da spedire (SYSTEM/SYSTEM, SYSTEM TO NO., NO. TO NO.) a seconda che si voglia manipolare l'intero contenuto della memoria o solo una sua parte.

* MIDI BULK LOAD

Permette di caricare l'intero contenuto della memoria via MIDI sotto forma di dati di Sistema Esclusivo. I dati possono essere inviati da un'altro EFX-1 oppure da un computer o sequencer MIDI.

* FOOT SWITCH NUMBER

Definisce il raggio di programmi attraverso il quale si muoverà l'avanzamento numerico permesso dal pedale (opzionale) connesso alla presa *PEDAL SWITCH* - *PROGRAM ADVANCE* posta sul retro del multieffetto.

* EFFECT OFF MODE

Seleziona il modo di funzionamento del tasto *BYPASS* (vedi paragrafo "IL TASTO *BYPASS*") come *DIRECT* (passaggio del solo segnale diretto) o *MUTE* (azzeramento totale del volume):



LA PROGRAMMAZIONE

MODIFICARE UN PROGRAMMA

La modifica di un programma avviene in modo molto semplice:

- scegliete il numero del programma con i tasti *PROGRAM ADVANCE*
- scorrete in sequenza tutti i parametri che costituiscono il programma con i tasti *PARAMETER* e selezionate quello da modificare
- modificate il valore del parametro selezionato con i tasti *VALUE*

MEMORIZZARE UNA MODIFICA

La memorizzazione può avvenire durante le stesse operazioni di modifica mediante la pressione in qualunque momento del tasto *WRITE*.

Il display visualizzerà il messaggio: "SURE Y = WRITE" che è la richiesta di conferma dell'operazione di memorizzazione: se siete convinti della modifica premete di nuovo il tasto *WRITE*, altrimenti annullate tutto con il tasto *EXIT*.

COPIARE UN PROGRAMMA

La copia di un programma avviene tramite la selezione del programma da copiare mediante i tasti *PROGRAM ADVANCE*.

Si preme poi il tasto *WRITE* (dalla videata principale senza entrare nelle pagine di modifica con i tasti *PARAMETER*): ciò fa apparire il cursore sotto il numero del programma.

Si seleziona il numero di programma sul quale si vuol effettuare la copia con i tasti *PROGRAM ADVANCE*.

Si effettua materialmente la copia premendo il tasto *WRITE* oppure si annulla l'operazione con il tasto *EXIT*.

ATTENZIONE!

L'operazione di copia cancella irrimediabilmente i dati del programma scelto come destinazione: assicuratevi di non perdere per errore dati utili oppure eseguite lo scarico dei dati in memoria via MIDI su sequencer prima di effettuare l'operazione.

N.B: I dati originali contenuti nella memoria di EFX-1 al momento dell'acquisto possono essere comunque ripristinati tenendo premuti contemporaneamente i due tasti *PROGRAM ADVANCE* durante l'accensione dell'apparecchio.



ELABORARE UN NUOVO PROGRAMMA

L'elaborazione di un nuovo programma deve avere un presupposto fondamentale: la scelta della categoria d'appartenenza dell'effetto, che corrisponderà alla scelta del tipo di *algoritmo*.

Si chiama *algoritmo* quell'insieme di parametri che definiscono le caratteristiche base di un effetto. All'utente vengono proposte 22 configurazioni di base (esemplificate nei primi 22 programmi, che proprio per questo non sono cancellabili) già pronte per essere prese come punti di partenza.

La prima operazione da compiere sarà dunque la selezione di uno dei primi 22 programmi.

Fatto questo occorrerà copiare il contenuto del programma selezionato su una locazione di memoria compresa tra 23 e 128 (vedi paragrafo "COPIARE UN PROGRAMMA") tenendo presente che con tale operazione perderemo i dati in essa contenuti precedentemente.

Comincerete ad elaborare la copia così ottenuta fino a quando non sarete soddisfatti del risultato: a questo punto non vi rimarrà che memorizzare le modifiche (vedi paragrafo "MEMORIZZARE UNA MODIFICA") e dare un nome al nuovo programma (vedi FUNZIONI PRINCIPALI -paragrafo "IL TASTO UTILITY -voce NAME EDIT).

LE CONCATENAZIONI

Per le concatenazioni valgono le istruzioni date in precedenza, poichè si comportano nè più nè meno che come un programma singolo per ciò che riguarda le operazioni di copia, modifica e memorizzazione dei dati.

Le uniche peculiarità si rilevano in fase di programmazione, dal momento che sono costituite da algoritmi complessi che mettono a disposizione più effetti simultanei all'interno di un singolo programma.

KEYBOARD MULTI 1 : DELAY | CHORUS | PANNING | REVERB

* PANNING

Oltre ai classici delay, chorus e riverbero troviamo l'effetto PANNING, presente solo in questa concatenazione, che sposta il segnale alternativamente dal canale destro al sinistro.

Tale effetto è ovviamente avvertibile solo in un collegamento stereofonico dei segnali in uscita

KEYBOARD MULTI 2 : DELAY | FLANGER | CHORUS | REVERB

KEYBOARD MULTI 3 : PHASER | N.SUPPRESSOR | CHORUS

GUITAR MULTI : COMPRESSOR | DISTORTION | N. SUPPRESSOR | | CHORUS | DELAY | AMBIENCE

Questa concatenazione offre effetti, concepiti per l'esclusivo uso chitarristico, che non si ritrovano nella serie dei singoli programmi (fanno eccezione solo gli effetti chorus e ambience).



LA PROGRAMMAZIONE

APPENDICE: LA CONCATENAZIONE PER CHITARRA

* COMPRESSOR

Serve a comprimere il segnale in ingresso incrementandone il volume e allungandone la durata. Per valori elevati di SUSTAIN si ha un notevole incremento delle capacità di saturazione del modulo d'effetto DISTORTION.

* DISTORTION

E' l'algoritmo che permette la distorsione del segnale. Sono disponibili 20 tipi di distorsione preprogrammati (parametro TYPE 1-20), più un tipo USER, che dà accesso alla completa programmazione dei filtri che controllano la distorsione.

La programmazione del suono distorto avviene tramite i seguenti filtri:

PRE -DIST :	HIGH PASS F	frequenza di intervento	0 -100
	HIGH PASS Q	intensità dell'intervento	100 - 0
	LOW PASS F	frequenza di intervento	0 -100
	LOW PASS Q	intensità dell'intervento	100 - 0

POST-DIST :	LOW PASS F	frequenza di intervento	0 -100
	LOW PASS Q	intensità dell'intervento	100 - 0

LINE DRIVER:	LOW PASS F	frequenza di intervento	0 -100
	LOW PASS Q	intensità dell'intervento	100 - 0

UN PICCOLO TRUCCO...

E' possibile avere un suono pulito mantenendo intatta la possibilità di elaborare la timbrica dello strumento tramite i filtri partendo dalla seguente regolazione:

```
COMPRESSOR: SUSTAIN 0    LEVEL 100
DISTORTION:  DRIVE  0    TYPE  USER
              PRE-DIST HIGH PASS F da 1 a 10
```

Le altre regolazioni vanno considerate a piacere, in funzione del risultato timbrico ricercato.

MEMO

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

MEMO

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

TABELLA PRESETS MULTIEFFETTO EFX - 1

001	HALL 1	044	SQUARE ROOM	087	CATHEDRAL 2
002	HALL 2	045	EARLY REF. 3	088	CATHEDRAL 3
003	LARGE ROOM 1	046	REVERSE DRUM	089	PANNING
004	MEDIUM ROOM	047	GATE -> RIGHT	090	KEYB. STACK
005	SMALL ROOM 1	048	E. R. L -> R	091	VENUS PIANO 2
006	EARLY REF. 1	049	LONG GATE	092	DELAY + REV.
007	EARLY REF. 2	050	SPECIAL DRUM	093	CHORUS + DLY
008	GATE REVERB	051	SHORT GATE	094	KEYB. PAD 1
009	PLATE 1	052	FRESH PLATE	095	KEYB. PAD 2
010	AMBIENCE 1	053	DARK PLATE	096	KEYB. FATTER
011	MULTY DELAY 1	054	VOX PLATE 1	097	CHORUS SOUND
012	TAP DEL 1	055	VOX PLATE 2	098	LEAD GTR
013	DELAY 500 ms	056	ANALOG SOLO	099	ROCK LEAD 1
014	CHORUS 1	057	AMBIENCE 2	100	ROCK LEAD 2
015	P. SHIFTER	058	AMBIENCE 3	101	ROCK LEAD 3
016	FLANGER 1	059	LIVE DRUM	102	TUBE SCREAM.
017	PHASER 1	060	AMBIENCE 4	103	ROCK RHYTHM
018	ROTARY 1	061	CROSSING DLY	104	PICK RES.
019	KEYBOARD 1	062	DELAY 1000 ms	105	SPACE GUIT
020	KEYBOARD 2	063	MULTITAP 2	106	PINKY STRAT
021	KEYBOARD 3	064	DELAY 200 ms	107	CLEAN STRAT
022	GUITAR MULTI	065	DELAY 300 ms	108	FUNKY STRAT
023	MEDIUM HALL	066	DELAY 400 ms	109	BLUES 1 STRAT
024	NOSTALGIA	067	2 SPEED DLY	110	BLUES 2 STRAT
025	DARK HALL	068	RHYTHMED DLY	111	TUBE SOUND 1
026	REV. AFTER	069	A. GTR CHORUS	112	TUBE SOUND 2
027	SPRING REV.	070	E. P. CHORUS	113	TUBE SOUND 3
028	METAL HALL	071	MIDI CHORUS	114	TUBE SOUND 4
029	AIRD HALL	072	SPACE SHIFT	115	HEAVY FEEL
030	CONCERT HALL	073	CYBER VOX	116	ROCKMAN 1
031	TUNNEL	074	1 OCT. DOWN	117	ROCKMAN 2
032	POST REV.	075	UP & DOWN	118	LUKATHER 1
033	CATHEDRAL 1	076	FLANGER 2	119	LUKATHER 2
034	ARCADE	077	SLOW FLANGER	120	SANTANA 1
035	CHAPPEL	078	GATED FLANGE	121	SANTANA 2
036	GYMNASIUM 2	079	SOFT FLANGER	122	HEAVYSOUND 1
037	LIVE HOUSE 1	080	PHASER 2	123	HEAVYSOUND 2
038	CORRIDOR	081	SMALL PHASER	124	HEAVYSOUND 3
039	BRIGHT ROOM	082	MIDI PHASER	125	HEAVYSOUND 4
040	PIPE ORGAN	083	SOFT ROTARY	126	HEAVY DELAY
041	LIVE HOUSE 2	084	MIDI ROTARY	127	DIRT & SOFT
042	ATTIC	085	KEYB. STACK	128	USER DEFAULT
043	ACOUSTIC GTR	086	CHORUS + REV.		

MEMO

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.